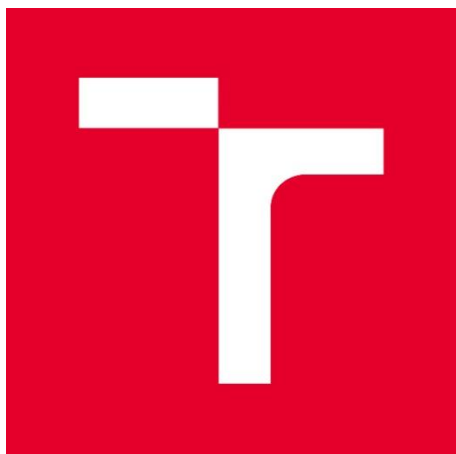


DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR SOCHAŘSTVÍ 2

SCULPTURE STUDIO 2

STERILNÍ MÍSTO

STERILE PLACE

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

BACHELOR THESIS

AUTOR/KA PRÁCE

AUTHOR

JAN BRAŽINA

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

doc. akad. soch. JAN AMBRŮZ

BRNO 2021

OBSAH DOKUMENTACE:

| | |
|----------------------|------------------|
| TEXTOVÁ ČÁST | s. 5 – 8 |
| OBRAZOVÁ ČÁST | s. 9 – 12 |

TEXTOVÁ ČÁST

Úvod

Jako dospívající jsem vždy tíhl k teatrálnosti, která mě obklopovala v hudebních videoklipech a koncertech populární hudby. Ty se vyznačovaly hbitou choreografií, sladěnými oděvy a promyšleným scénografickým řešením. Vizual, do kterého byly tyto performance zasazeny, je dotvářel v jednotný celek. Dodnes se k nim vracím nejen z důvodu nostalgie, kterou chovám k těmto vzpomínkám, ale té kvůli tomu, jak jsou celé performance vystavěny na základech popkultury a v mých očích povýšeny na úroveň plnohodnotného umění. Prostřednictvím oživení těchto vzpomínek jsem zjistil, že bych chtěl tohle dramaturgické řešení propsat do své bakalářské práce. Proto jsem se zaměřil na konkrétnější téma, které je rozšířenější mezi lidmi.

Pro bakalářskou práci jsem zvolil téma vampirismu, kterým jsem chtěl konkretizovat svou tvorbu, a tím se trochu oddálit od osobní problematiky, kterou jsem řešil po dobu svého studia. Vnímám to jako jednoduché přemostění mezi tvorbou vycházející z mé subjektivity a širšími společenskými tématy, které se týkají tělesnosti, neživota, spektakularity. Pomocí vampirismu jsem zkoumal vlastní tělo, jeho omezení, i jeho extenzi do nadpřirozených forem. Chtěl jsem se věnovat studiu nadpřirozených tělesných deformit a pochopit místa, kde tyto mýtické bytosti mohou fungovat. Mým cílem bylo symbolicky a s lehkou nadsázkou vyobrazit vampirismus jako formu bytí, kdy postava nemrtvého vyjadřuje esenci celé situace sama, bez potřeby jiné smyslové zkušenosti.

Proces práce

V začátku jsem hledal přímé znaky, ze kterých bych mohl vycházet. Nacházel jsem různé předměty, které mi asociovaly mnou zvolené téma; například kosti mrtvých zvířat, které prošly rozkladem. Vytvořil jsem sérii plazících se rukou z větví, prostěradel a sádry, inspirované bledostí a rozpadem kůže a masa. Postavil jsem hrobku, jejíž prostor jsem náhodně vymezil ze zbytkového materiálu a vystlal prostěradly po zesnulém dědečkovi. Postupně jsem začal vnímat smrt jako novou možnost zrození a hrobku jako místo, kde končí lidský život. Místo, kde se dějí procesy, o kterých nevíme, a kde si proto můžeme domyslet vlastní kontexty a příběhy. Scénografie tak postupně vyústila ve videoperformance. Performance v hrobce, do které umístím své tělo a nechám ho dělat, co se mu zachce. Vlezl jsem si do hrobky a začal jsem využívat prostor kolem sebe, tak automaticky, jako když jsem tvořil hrobku a ta si sama vytvořila svou velikost. Tímto vznikla intuitivní choreografie založená na pohybování se v paradoxně omezeném prostoru.

Nejprve jsem chtěl nechat provedení performance intimnější a sám si ji v noci natočit. Nakonec jsem ale zvolil jinou cestu a řekl pár přátelům, aby mi pomohli se zvukem a kamerou. Natočil jsem několik verzí na různé kamery a v různém nasvícení. Něco jsem natočil v noci a něco za dne, ale nakonec jsem se rozhodl pracovat výhradně v noci. Zvuk byl nasnímán směrovým mikrofonom, abych ho mohl použít k videu a zvýraznit tím intimitu, kterou jsem původně hledal v procesu natáčení.

K rozvinutí práce jsem vytvářel kostýmy. Prodloužené sádrové prsty a špičaté uši nebo kovové pláty jsem umísťoval na tělo a prsty, u kterých jsem vycházel především ze zpodobňování dráculy. Ty bohužel nenašly své uplatnění v instalaci, ani ve videu. Stále je ale беру jako plnohodnotnou součást procesu, kterým jsem se vydal s cílem najít estetiku, ke které jsem se chtěl přiblížit. Jako kostým mi nakonec zůstalo jen pár prvků. Jednoduché věci, ke kterým jsem procesem došel. Jsou téměř tématicky nezabarvené, ačkoliv v nich vnímám vztah ke své předchozí práci, ale taky k tématu, kterému se nyní věnuji. Zůstaly tedy rukavice z tylu, jako esteticky čistý prvek, trenýrky a stříbrný kříž nalezený na zahradě. Tyto prvky utváří finální zpodobnění, které dává prostor tělu k jeho vyjadřování.

Popis vystaveného díla

Celá scéna se nachází ve sklepním podlaží bez slunečního svitu, tam kde se upíři zdržují a kde mohou přes den v klidu odpočívat. Jsou zde zazděná okna, aby se dovnitř nedostal sluneční svit a drží se v něm vlhkost, hmyz a pavouci. Ponechal jsem zde pavučiny a prostor jsem dále neupravoval, protože vytváří svou vlastní atmosféru. Přesto jsem se rozhodl dílo představit poměrně konzervativním způsobem, který zdůrazňuje poetiku i zlověstnost expozice.

Výstavní prostor jsem chtěl obsáhnout tak, aby si divák při procházení expozice sám tvořil příběh, který se v instalaci udál. V první místnosti jsou k vidění analogové televize se záznamy videoperformance. Videá vnímám spíše jako obrazy v pohybu, *motion pictures*. Soustředím se tedy na neobjasněné bytí v hrobce, což mi dalo možnost vyjádřit se svým způsobem a navázat tak na své předchozí performance, kdy omezují své tělo větvemi a připodobňují je tak k umělým končetinám. I zde se moje omezené tělo instinktivně přesouvalo z jednoho konce hrobky na druhý. Během performance jsem si lámal končetiny a pátil kůži o strany hrobky, neboť jsem se snažil proces co nejvíce znepríjemnit a zkomplikovat. Prostor s tělem se začal pomyslně proměňovat, chvíli byl studenou hrobkou, chvíli nepohodlnou postelí, potom živoucím embryem. Finální verze videa je točená na vhs kameru, kterou jsem zvolil právě kvůli výraznému vizuálu. Obraz, který vytváří, vyvolává pocit bezčasí a analogová kvalita, zrnitost a barevnost televizí vyzařuje určitou poetickou citlivost, která náleží zobrazovanému tématu.

Objekt hrobky potkáváme až ve druhé místnosti, která má proporčně nejen vhodnější dispozice pro její umístění, ale také poskytuje určité rozuzlení nebo odpověď návštěvníkovi. Vystavením samotné hrobky, která mi umožnila zkoumat stav neživosti, tak dávám divákovi

možnost nahlédnout do tohoto filmového setu a zprostředkovat mu tak, za jakých podmínek video vznikalo.

Vystavené boty jsou dalším symbolem, který už konkrétně nesouvisí s upíry, ale s teenagerovskou vzpomínkou na dobu mého dospívání. Je to takový *flashback* do dob, kdy v kinech dávali filmovou sérii *Stmívání*¹ (Hardwicke, 2008). Bílé tenisky беру jako důležitou vzpomínku z dospívání a povyšuji je do role uměleckého předmětu prostřednictvím soklů. Ty vyrůstají z každé z nich zvlášť a já boty tímto způsobem fetišizuji a s určitou ironií z nich vytvářím umělecké dílo.

Kontextualizace práce

Při zkoumání vampirismu skrz filmové zpracování a historii jsem narazil na mnoho rozličných příběhů - *Drákula*² (Coppola, 1992), který bývá svým aristokratickým vzhledem a původem spíše přitažlivý, ale také zvířecí monstra jako je *chupacabra*³. Věnoval jsem se lidskému zobrazení vampirismu a jak se skrz něj mohu vyjádřit. Pracoval jsem s pohledem, kdy se snažím obelstít diváky časovou linií, která se prolíná instalací a vizuálně jsem tíhl hlavně k jednoduchosti střihů a barevnosti scén typické nejen pro filmy z 20. století. Inspirací pro mě byl film *Tajemný hrad v Karpatech*, tu jsem na svou práci převedl v provedení červeného světla, nebo film *Upír Nosferatu*⁴ (Murnau, 1922), který mi imponuje nejen kostýmově, ale i střihově. Využil jsem i další vizuální prvky, které se objevují např. v dílech z počátků expresionistického filmu⁵. Expresionismus byl typický pro Německo před a v průběhu první světové války, kdy bylo Německo odtrženo od zbytku světa a vláda zakázala projekce zahraničních filmů. Při tomto převratu německé kinematografie začaly vznikat experimentální filmy, které předchází dnešnímu žánru hororu nebo filmu noir. Z této etapy si přebírám jednoduchost a efektivnost scénografického vyjádření společně s lehce ironickým rozpořádáním, kterým dnes filmy mohou působit. Za významné příklady беру, filmy jako jsou *Kabinet doktora Caligariho*⁶ (Wiene, 1920) nebo *Od jitra do půlnoci*⁷ (Martin, 1920).

¹ *Stmívání* [Twilight] [film]. Režie Catherine HARDWICKE. USA, 2008. Adaptace románu Stephenie MEYER Twilight.

² *Drákula* [Dracula] [film]. Režie Francis Ford COPPOLA. USA, 1992. Adaptace románu Brama STOKERA Dracula.

³ Martin CHALUPA, „Tajemná El Chupacabra děsí, dokonce i v Česku. Krvelačný upír, návštěvník z vesmíru nebo prašivý pes?“, *Čti doma*, 11. prosince 2019, <https://www.ctidoma.cz/zajimavosti/tajemna-el-chupacabra-stale-desi-krvelacny-upir-navstevnik-z-vesmiru-nebo-prasivy-pes>.

⁴ *Upír Nosferatu* [Nosferatu] [film]. Režie Friedrich Wilhelm MURNAU. Německá říše, 1922. Adaptace románu Brama STOKERA Dracula.

⁵ David HUDSON, „German Expressionism“, *Wayback Machine Archive*, 29. prosince 2005, <https://web.archive.org/web/20051229032301/http://www.greencine.com/static/primers/expressionism1.jsp>

⁶ *Kabinet doktora Caligariho* [Das Kabinett des Doktor Caligari] [film]. Režie Robert WIENE. Německá říše, 1920.

⁷ *Od jitra do půlnoci* [Von morgens bis mitternachts] [film]. Režie Karlheinz MARTIN. Německá říše, 1920. Adaptace románu Georga KAISERA From Morning to Midnight.

Závěr

Proces tvorby začal tím, že jsem vytvořil a našel mnoho objektů, abych je postupně profiltroval a oprostil se od zbytností. Uvědomil jsem si, že objekty byly jen takovou časovou linií nebo určitými zápisy do deníku, díky kterým jsem se dostal tam, kde jsem teď. Snažil jsem se vytvořit komplexní situaci založenou na mém vnímání vampirismu, která vyústila v instalaci ve dvou místnostech. První místnost slouží k navození atmosféry a sžití se s příběhem. Druhá místnost s hrobkou slouží nejen jako náhled na proces natáčení, ale také dochází k uzavření kruhu, kdy může být divák svědkem intimního prostoru, kde se má performance udáta.

OBRAZOVÁ ČÁST



sokl, sádra, 10 x 30 x 110 cm, 2021



oděv, 2021



hrobka, 200 x 80 cm, 2021



televize s videem, 2021



ruce, sádra+textil+dřevo, 60 x 80 x 40cm, 2021



ruka, sádra + textil + lano, 90 x 25 cm, 2021



proces, hliník, 10 x 10 cm, 2021



video screenshots, vhs, 2021